



## 任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

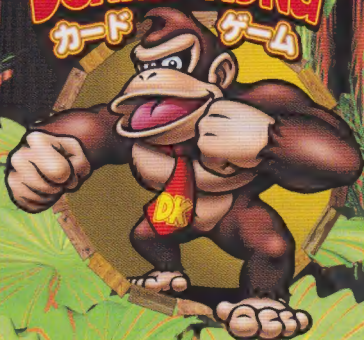
京都（本社）〒605-8660 京都市東山区福福上高松町60番地  
TEL. (075)541-6113  
東京サービスセンター 〒101-0041 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地  
TEL. (03)3254-1647  
大阪サービスセンター 〒531-0074 大阪市北区本庄奥1丁目13番9号  
TEL. (06)6376-5970  
名古屋サービスセンター 〒451-0041 名古屋市中区錦下2丁目18番9号  
TEL. (052)571-2506  
岡山サービスセンター 〒700-0026 岡山市準通町4丁目4番11号  
TEL. (086)252-2038  
札幌サービスセンター 〒060-0009 札幌市中央区北9条西18丁目2番地  
TEL. (011)612-6930

- 電話受付時間 月～金 午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。

## 任天堂株式会社

〒605-8660 京都市東山区福福上高松町60番地 TEL. (075)541-6113(代)

# ドンキーコング<sup>®</sup> DONKEY KONG<sup>®</sup> カードゲーム



とりあつかいはつめいしょ  
取扱説明書

Nintendo<sup>®</sup>

## ごあいさつ

このたびは任天堂株式会社「ドンキーコングカードゲーム スターターバック」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用の前にこの「取扱説明書」をよくお読みの上、ご愛用ください。

## もくじ

はじめに／カードゲームについて .....	1
カード解説 .....	2
デッキの組み方 .....	7
ルール解説 .....	9
基礎用語解説 .....	37
Q&A .....	42
カードリスト .....	45

## はじめに (商品概要)

「ドンキーコングカードゲーム スターターバック」には次のようなものが入っています。

●**技カード**、**サポートカード**といった**山札**となるカード、50枚。

●ドンキーコングなどのイラストの描かれた

**キャラクターカード**10枚。

●**取扱説明書**(本書)

遊ぶ前に、上記のものが入っているかどうか、必ずお確かめください。

## カードゲームについて

このカードゲームは、プレイヤー2人で対戦して遊びます。遊ぶためには、40枚の山札とキャラクターカード5枚の合計45枚が必要です。これら40枚の山札とキャラクターカード5枚を組み合わせたものをデッキといいます。各プレイヤーに1組のデッキが必要です。

まず、デッキを組みましょう

「ドンキーコングカードゲーム スターターバック」には合計60枚のカードが入っていますので、その中からデッキを組んでください。デッキの組み方については7ページからを見てください。

次にルールを覚えましょう!

このカードゲームのルールの基本はジャンケンです。ジャンケンのイラストの入った技カードを出しあって、勝負を決めます。ルールについては9ページからを見てください。

## カード解説 [キャラクターカード]

### 名前

このキャラクターの名前です。

### P (POWER)

キャラクターの攻撃力こうげきりょくを示します。この数字が大きいほど、使える技カードの種類が多くなります。

### H (HAND)

このキャラクターが場に出たときに自分の山札から引くカードの枚数まいすうを示します。基本的には山札からこの数字だけカードを引かなければなりません。例外が2つあります。

(例外1) たとえば山札が4枚しかないときに、Hが5のキャラクターを場に登場させた場合は4枚だけ引いてください。この場合は負けにはなりません。

(例外2) たとえば既に手札を7枚持っているときに、Hが5のキャラクターを場に登場させた場合、手札は最大10枚までしか持てませんので、山札からは3枚しか引くことができません。

## カード解説 [キャラクターカード]

### S (SPEED)

キャラクターの素早さすばやを示します。この数字が大きいほど、使えるカードの種類が多くなります。また、先攻を決める数字でもあります。

### キャラクターの解説

このキャラクターの能力や、場に登場したときにあられる効果が書かれています。

### 通し番号

このカードの番号です



名前

P (POWER)

H (HAND)

S (SPEED)

キャラクターの

解説

通し番号

キャラクターカードの裏面には黄色のワク線が入っています。

## カード解説 [技カード]

### 技の属性

この技カードの属性を示します。属性には「パンチ（グー）」「キック（パー）」「なげわざ（チョキ）」「ぼうぎょ」の4つがあります。

### ダメージ

技カードに最も大きく書かれている数字です。この数だけ対戦相手の山札をごみ箱に捨てさせることができます。山札にカードがないときにダメージを与えることができたプレイヤーが勝ちになります。

### 使用条件

この技カードを使うのに必要な条件が書かれています。たとえば「P 4 ↑」と書かれていればPが4以上、「P 2 ↓」であれば、Pが2以下のキャラクターカードでなければ、使うことができません。

## カード解説 [技カード]

### 技の解説

技の特徴や、技カードで対戦相手にダメージを与えたときにはじめてあらわれる効果などが書かれています。

### 通し番号

このカードの番号です。



技の属性

ダメージ

使用条件

技の解説

通し番号

技カード、サポートカードの裏面には赤色のワク線が入っています。



## カード解説 [サポートカード]

### 効果の解説

このサポートカードを場に出したときにあらわれる効果が書かれています。

※サポートカードにはPやSなどの使用条件はありません。

### たる

サポートカードの中には「コンティニューバレル」など、たるのイラストの描かれているものもあります。カードによってはたるのイラストの入ったカードをごみ箱に置くことで、場に出せるものもあります。

### 通し番号

このカードの番号です。



たる

効果の解説

通し番号

## デッキの組み方

### 基礎編：デッキを組むためのルール

デッキを組むには次のことを必ずまもってください。

1. 山札のカードの枚数は**ちょうど40枚**にしてください。枚数は40枚より多くても、少なくてもいけません。
  2. 山札の中には、**同じ名前のカードは最大4枚までしか、入れることができません。**
  3. キャラクターカードは**5枚必要**ですが、**同じ名前のカードは1枚しか入れることができません。**
- ※イラストがちがっていても、**同じ名前のカードはすべて同じカードとしてあつかいます。**

### ヒント編：カードの組み合わせを考えよう

大ダメージを与えることのできる技カードをデッキに組み込みたい、というのは誰もが考えるところです。ところが強力な技ほど、Pの数字の小さいキャラクターには使えないことが多いのです。複数のキャラクターが使える技カードを探してみたり、Pの数字があがるサポートカードを入れてみたりして、カードの組み合わせを考えてみましょう。

## ヒント編：山札のバランス

山札の中には、技カードとサポートカードをバランスよく入れましょう。次のようなカードの割合を目安にするとよいでしょう。

- パンチ—————8～10枚
- キック—————8～10枚
- なげわざ————8～10枚
- ぼうぎょ—————3～4枚
- サポートカード—6～10枚

このページからはいよいよルールを解説します。まずは案内役となってくれる3人のキャラクターをご紹介します。



### タカシ

ドンキーコングが大好きな男の子。  
負けず嫌いですぐに熱くなる性格  
だが、カンがいい。カードゲーム  
はまったくの初心者。

### ケンジ

タカシよりも1つ年上の男の子。  
クールな性格で、カードゲーム  
の腕前の方はかなりのレベル。



### トシユキ

カードゲームにくわしいお兄さん。  
タカシとケンジの共通の知り合  
いで、タカシに「先生」と呼ば  
れている。



## プロローグ



「おいタカシ、ついに『ドンキーコングカードゲーム』を手に入れたぞ！おまえの分も用意してやったから、さっそく遊ぼうぜ！」



「う～ん、・・・でも実はボク、カードゲームやったことがないんだよなあ。でも遊んでみたい！」



「そうか、じゃあトシユキさんに教えてもらおう。」



「そうだ。先生のところに行こう！」



「…というわけで、先生、よろしくお願ひします。」



「よし、いいだろう。ルールは簡単だから、初心者でもすぐに覚えられるぞ！」

## たいせん じゅんび 対戦の準備



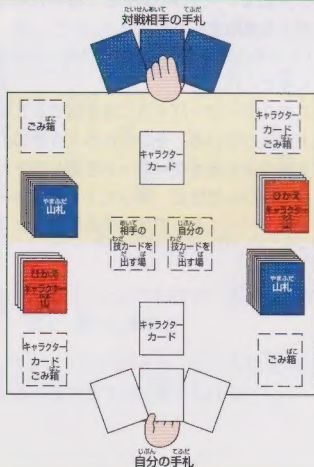
「まずは、対戦の準備をしよう。このカードゲームは、2人用なんだ。遊ぶためには、デッキを用意しよう。」

「デッキの組み方については7ページからをよく見てくれ。」

このスターターパックには全部で60枚カードが入っている。その中から40枚の山札と5枚のキャラクターカードを選んでデッキとして使うんだけど、残った15枚のカードはサイドデッキとしてデッキとは別にとっておこう。」

# ルール解説

やまふだ  
山札とキャラクターカードはこの図のように  
お置こう。自分のカードと相手のカードがまざ  
らないようにしよう。」



# ルール解説

「キャラクターカードは、自分で場に出す順  
番を決めることができるんだ。順番を決めて、  
控えのキャラクター山札にふせて置こう。」

「場に出ているキャラクターが、**技カード**や  
**サポートカード**を使って戦うんだ。」

「5対5の団体戦なんだ。それで、どうなっ  
たら勝ちになるの？」

「勝利条件としては、『対戦相手の山札を全部  
なくしてしまうこと』だね。ただし、山札がち  
ょうど0枚っていうのは負けにはならない。  
厳密に言うと、『山札が0枚のときに、**ダメージ**  
をくらうと負け』になるんだ。」

「とにかく、はじめようよ！」

「じゃあ準備ができれば、まずはあいさつしよう。」

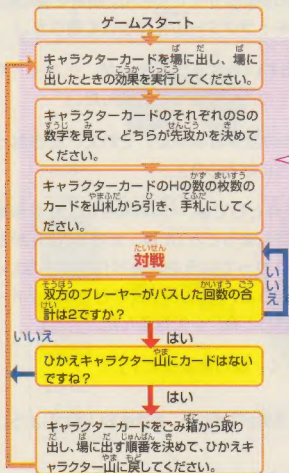
「よろしくおねがいます。」



# ルール解説



「次にゲームの全体の流れを説明しよう。」



この囲んだ部分の流れを「ラウンド」といいます。  
カード対戦中、相手の山札の残り枚数を0にできたプレイヤーが勝ちです。

# ルール解説

対戦の流れやルールはタカシくんとケンジくんが遊びながら説明していきます。カードについての解説や本文中で赤字になっている言葉は、37ページからを見てください。



「お互いに自分の山札をシャッフルして、相手の山札をカットしよう。」

## ゲームスタート／1ラウンドスタート



「では、1ラウンドスタートだ。場にキャラクターカードを出そう。」



「ボクはクラブトラップ。」



クラブトラップ P2 H6 S7



「オレはディディーコング。」



ディディーコング P3 H6 S6



「じゃあ、どちらが先攻かを決めるよ。出したキャラクターカードのSの数字の大きい方が先攻になるから、この場合、クラブトラップは7、ディディーコングは6でタカシくんが先攻だ。」



「そしてHの数字<sup>すうじ</sup>を見てみよう。この数字<sup>すうじ</sup>だけ、自分の山札<sup>じぶん やまふだ</sup>からカード<sup>かーど</sup>を引<sup>ひ</sup>いて手札<sup>てふだ</sup>にするんだ。」



「ディディーコングのHが6<sup>まいひ</sup>ってことは、6枚引<sup>まいひ</sup>かなければならないんだよね。」



「よし、ボクも6枚引<sup>まいひ</sup>くんだね。先攻<sup>せんこう</sup>はボクだから、ボクのター<sup>り</sup>ン。」

やまふだ 40-6=34 てふだ 手札6 やまふだ 40-6=34 てふだ 手札6  
タカシ山札 手札6 ケンジ山札 手札6



「ラウンド<sup>らうんどう</sup>のはじめに山札<sup>やまふだ</sup>からカード<sup>かーど</sup>を引<sup>ひ</sup>くことを、絶対<sup>ぜったい</sup>にわすれちゃダメだぞ！ また、手札<sup>てふだ</sup>は最大<sup>さいだい</sup> 10枚<sup>まい</sup>まで持つ<sup>も</sup>ことができるんだ。」

## 1ラウンド：タカシのター<sup>り</sup>ン



「まず、自分のター<sup>り</sup>ンのはじめにできること<sup>じぶん</sup>は次のようになっているんだ。」

- 技<sup>わざ</sup>を出す<sup>だ</sup>す。
- サポ<sup>だ</sup>ートカードを出す<sup>だ</sup>す。
- パスする。



「よし、わかった。それじゃあ『せおいなげ<sup>だ</sup> (チョコキ)』を出すぞ！」



「ちょっと待<sup>ま</sup>った！ その技<sup>わざ</sup>カードは出<sup>だ</sup>せないぞ。クラップトラップ<sup>すうじ</sup>のPの数字<sup>すうじ</sup>とSの数字<sup>すうじ</sup>をよ<sup>み</sup>く見てごらん。」



「クラップトラップのPは2、Sは7だよ。」



「『せおいなげ (チョコキ)』が出<sup>だ</sup>せるのは、Pが3以上<sup>いじょう</sup>、Sも3以上<sup>いじょう</sup>のキャラクターのときだけなんだ。」

「技カードにはそれぞれ使用条件があるんだから、なれないうちは、出せるカードと出せないカードを分けて持つようにすればいいんだぜ。」

「そ、そうか。(じゃあこの3枚が出せるのか)」

●タカシくんの出せるカード



「さらに、このゲームのルールの基本はジャンケンなんだ。自分のターンでなければ(チョキ)を出せば、対戦相手はパンチ(グー)で返すことができる。パンチに対してはキック(パー)を持っていれば、相手にダメージを与えられるんだ。」

「わかった！じゃあ『くすぐる(チョキ)』を出すぞ。」

「やっとゲームがはじまったぜ。返し技は『ボディブロー(グー)』でどうだ！」

「タカシくんはもう一枚カードを出せるよ。」

「『ローキック(パー)』で決まりだ！」

「『かわす(防御)』で防御。」

「えっ、なんだよ！？その防御って！そんなのジャンケンにはないよ！」

「ハハハ、そりゃそうだね。でも相手の技をこんなふうに防御できるから、かけひきができるんだよ。」



「それじゃ、このあとはどうなるの？」



「これでタカシくんのターンはいったん終わ  
り。場に出した技カードはごみ箱に置こう。  
次はケンジくんのターンになるんだけど、ち  
ょっとその前に、今回のターンをおさらいし  
ておこう。」



「覚えておいてほしいのは、次のことだ。」

先攻は...

- 技カードは最高2回出すことができる。
- 相手の技カードに対して防御カードを  
出すことができる。

後攻は...

- 返し技として、1回だけ技カードを  
出すことができる。
- 防御カードを出すことができる。」



「では次に行ってみよう。」

## 1 ラウンド：ケンジのターン

タカシ山札34 手札4 ケンジ山札34 手札4



「よし、オレのターンだな。まずは、『フット  
スタンプ（パー）』」



「相手がキック（パー）ということは、返し  
技は『かみつ（チョキ）』でどうだ！」



「それじゃ、『ずつ（グー）』」



「ゲッ！出せるカードがないよ、先生！」



「ということは、ケンジくんの技カード『ず  
つ（グー）』は成功だ。  
カードを見てみると…」

ずつき（パンチ：グー）3ダメージ：  
「相手は次のターンに技を使用できない。」



…ということだから、タカシくんは  
自分の山札から3枚<sup>こみ</sup>箱に置こう。」



「く、くやしいなあ」

タカシ山札34-3=31 手札3 ケンジ山札34 手札2



「しかも『ずつき（グー）』の効果として次の  
ターンに、タカシくんは技カードを出せない  
んだ。」



「えっ、本当なの？」



「そうだよ。こんなふう<sup>ふう</sup>に技カードには、そ  
の技が成功したときの効果が書いてあるか  
ら、よく読んでおこうね。」

## 1ラウンド：タカシのターン

タカシ山札31 手札3 ケンジ山札34 手札2



「じゃあ再びタカシくんのターン。」



「自分のターンでできることは…  
●手札からカードを出す。

●パスする。

…だけど、技カードは出せないんだろ。サポ  
ートカードは持っていないから、パスするよ。」



「一度パスしたら、自分のキャラクターカード  
の向きを180度回転しておくんだ。そして、  
このラウンドの間、自分のターンだったとし  
ても、自分からは技カードが出せなくなるんだ。  
このことはよく覚えておこう。」



「返し技だったらいいんだね。」



●パスしたら180度回転



## 1 ラウンド：ケンジのターン

タカシ山札31 やまふだ 手札3 てふだ ケンジ山札34 やまふだ 手札2 てふだ

「よし、『ココナッツスロー（グー）』  
を出すぜ。」



ココナッツスロー（パンチ：グー）  
1ダメージ：「カードを2枚まで引く。」

「うっ。この技のダメージを受けるよ。（キック（パー）の技カードがないんじゃ、しょうがないよな）」

「じゃあこのカードを見てみると…  
「カードを2枚まで引く。」

…ということだから、ケンジくんは自分の山札から2枚までカードを引いてもいいよ。」

「じゃあ、2枚引くよ」

タカシ山札31-1=30 やまふだ 手札3 てふだ ケンジ山札34-2=32 やまふだ 手札2 てふだ

「次はタカシくんのターンだ。」

「一度パスしているから自分から、技カードは出せないんでしょ。じゃあもう一度パスするしかないね。」

「うん。これで、パスした回数が2回になったから、このラウンドは終了だ。  
正確に言えば、『双方のプレイヤーのパスした回数の合計が2になったら、そのラウンドは終了する』ということなんだ。」



「つまりこういうことだろ。」

- タカシが2回パスした
  - ケンジが2回パスした
  - タカシとケンジが1回づつパスした
- この3つの場合があると。」



「さすがケンジくん！」



「く、くやし〜い。次に行こう、次に！」



「では、場に出ているそれぞれのキャラクターカードを、キャラクターカードごみ箱に置いて、ラウンド終了だ。」

## 2 ラウンドスタート

タカシ山札30 手札3 ケンジ山札32 手札3



「それでは、2ラウンド目をスタートしよう。  
ひかえキャラクター山から、場に新しいキャラクターカードを出そう。」



「ボクは1番好きなドンキーコングだ。」



ドンキーコング P5 H5 S5



「オレはクランプ将軍。」



クランプ将軍 P4 H6 S5



「さて、どっちが先攻かを決めたいんだけど、どちらもSが5だね。」



「こんなときはどうするの？」



「公式ルールとしては、Sの数字が同じときは、サイドデッキを引いて、その通し番号の数の大きさで決めるんだ。」

サイドデッキとは、技カードやサポートカード10枚とキャラクターカード5枚の合計15枚のカードの束のことをいうんだ。デッキには組み込まれていないカードのことだね。」



「スターターパックは<sup>わざ</sup>技カードやサポートカードが50枚、キャラクターカードが10枚入っているから、デッキに使わない余りのカードをそのままサイドデッキにすればいいんだね。」



「本来は2人ともサイドデッキをシャッフルして1枚引き、<sup>とお</sup>通し番号の大きい方が先攻になるんだけど、公式ルールでの試合でないかぎりには、ジャンケンなどで先攻を決めてもいいんだ。」



「今回はルールを覚えるための対戦だから、ジャンケンにしよう。」



「ジャンケンポン！」



「タカシがグーでオレがパーだから、2ラウンド目はオレが先攻だな。」



「ではHの数まで山札からカードを引いて、手札に加えよう。」

タカシ山札30-5=25 手札3+5=8  
ケンジ山札32-6=26 手札3+6=9

## 2ラウンド：ケンジのターン



「そういえば、タカシは『せおいなげ（なげわざ：チョコキ）』を持っていたんだよな。ここはいちかばちか、このカードを出すぜ。」



にらみ合い「お互いに手札を山札に戻して、よくシャッフルする。その後、お互いにカードを5枚引く。」



「サポートカードは出すとすぐにその効果が発揮されるんだ。」

（2人とも手札を山札に戻して、よくシャッフルし、お互いに5枚ずつカードを引いた）

タカシ山札25+8-5=28 手札5  
ケンジ山札26+9-5=30 手札5

「先生！サポートカードを使ったら、ケンジくんのターンは終わりで、次はボクのターンになるんだよね？」

「そうだけど…そういえばタカシくん、『せいなげ（チョコキ）』を使えなかったのに、あんまりガッカリしてないね？」

「まあ、見ててよ！」

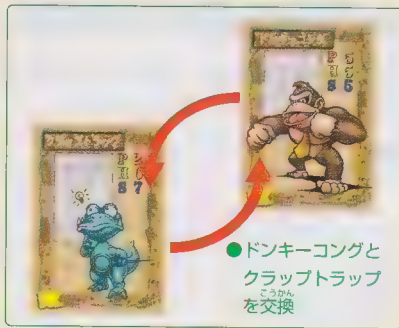
## 2 ラウンド：タカシのターン

「ボクもサポートカードを出すよ！」



コンティニューバレル「すでに使用したキャラクターを1枚選び、今のキャラクターと交換する。」

「このカードで、ドンキーコングとクラブトラップを交換するよ。」



「そして次はケンジくんのターンだよ。」

タカシ山札28 手札4 ケンジ山札30 手札5

## 2 ラウンド：ケンジのターン

「タカシの奴、何だか自信ありそうだな。しかし『ラリアート（グー）』はどうだ？」

「ここは防御カード『しゃがむ（防御）』だ。」

タカシ山札28 手札3 ケンジ山札30 手札4

「ケンジくんのターンは終了して、次はタカシくんのターンだ。」



## 2 ラウンド：タカシのターン

「またサポートカードを出すよ！」



接近戦「このラウンドの間、お互いにキックが出せない」


「タカシくん、本当にこれでいいんだね？  
じゃあ次はケンジくんのターンだ。」


タカシ山札28 手札2 ケンジ山札30 手札4







## 2 ラウンド：ケンジのターン

 「キック（パー）が出せないってことは、パンチ（グー）を出せば、勝てるってことだぜ！」


 「わ、わかってるよ。」


 「じゃあ覚悟しな。『からてチョップ（グー）』だ！」


 「待ってました！返し技で『カウンターパンチ（グー）』だ。」


カウンターパンチ（パンチ：グー）  
「相手のパンチを返せる」




 「なんだって！パンチを返せるのか！」


 「確かにゲームのルールの基本はジャンケンなんだけど、このようにカードに書いてあることにしたかって、対戦を進めていくんだよ。」


 「しかたない、この技をくろうしかないな。」

 「『カウンターパンチ（グー）が成功して、ケンジくんは2ダメージ、山札から2枚ごみ箱に置いてください。』

タカシ山札28 手札1 ケンジ山札30-2=28 手札3

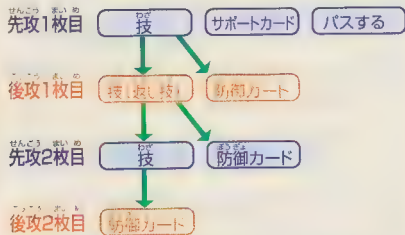
 「う～ん、なかなか楽しいじゃないか！ルールの基本はジャンケンだから簡単でいいな。」

 「こんなに自分の思った通りにいくとは思わなかったよ。ゲームとしては奥が深いなあ。」

 「…といったような感じでタカシくんとケンジくんの対戦はまだまだ続いていくんだけど、ルールの解説としてはここまで。」



「最後に対戦の流れを図にして見せよう。」



※技とは「パンチ」「キック」「なげわざ」  
のことです。



「出せるカードがない場合はダメージを受けて、先攻・後攻が入れかわるんだ。」



「ルールを覚えたら、友達と対戦しよう！」

## デッキ

40枚の山札とキャラクターカード5枚を組み合わせたものをデッキといいます。カードゲームを遊ぶには、各プレイヤーに1つのデッキが必要です。

## キャラクターカード

ドンキーコングなどのキャラクターのイラストが描かれているカードです。くわしくは2ページを見てください。

## ラウンド

このカードゲームでは、場に出した1枚のキャラクターカードの戦いが終わるまでを1ラウンドといいます。柔道という先鋒戦、次鋒戦のようなものです。

## ターン

順番を示す言葉です。このカードゲームでは、自分の順番には対戦相手より先に手札から場に出すことができます。パスすることで、対戦相手のターンになります。

## サイドデッキ

サイドデッキとは、技カードやサポートカード10枚とキャラクターカード5枚の合計15枚で成り立っているものです。

サイドデッキは、公式ルールでの対戦中、先攻が決まらない場合に使います。お互いに1枚めくって、その通し番号の数字の大きい方が先攻になります。

## 山札

対戦に使うカードを40枚ひと組にしたものです。山札には技カードやサポートカードを、プレイヤーが自由に選んで入れることができます。同じ名前のカードは最大4枚まで入れることができます。キャラクターカードは入れないでください。



キャラクターカードや技カード、山札などを並べて、対戦を行う場所です。

## ごみ箱

対戦中、一度使った技カードやサポートカードを重ねて置いておく場所です。(ほんとうのごみ箱のことではありません。) ごみ箱にカードを置くときは必ず表向きにして、お互いに見えるようにしてください。キャラクターカードにも専用のごみ箱があり、対戦で使ったキャラクターカードは、ラウンドが終わったときにキャラクターカードごみ箱に置いてください。

## 捨てる

対戦中、場に出ていたカードをごみ箱に置くことです。

## 手札

対戦中に山札からひいたカードのことです。手札は対戦相手に見せないでください。ただし、カードの効果として見せなければならない場合もあります。

## 技カード

グー、チョキ、パーなどのマークの入ったカードで、山札に入れて、対戦に使います。詳しくは4ページを見てください。

## パンチ（グー）

技カードの属性のひとつです。手を使った技で、ジャンケンのグーにあたります。チョキには勝ち、パーには負けです。

## キック（パー）

技カードの属性のひとつです。足を使った技で、ジャンケンのパーにあたります。グーには勝ち、チョキには負けです。

## なげわざ（チョキ）

技カードの属性のひとつです。バックドロップなどの投げ技で、ジャンケンのチョキにあたります。パーには勝ち、グーには負けです。

## ぼうぎょ

技カードの属性のひとつです。実際のジャンケンにはありませんが、たとえば、ジャンケンをあいてにできるものです。ぼうぎょの技カードのことを、ほかの技カードとは区別して「防衛カード」と呼びます。

## わざ 技

パンチ、キック、なげわざの技カードのことをまとめて技と呼ぶことがあります。この場合はぼうぎょを含みません。

## サポートカード

技カードと同じように山札に入れて使いますが、キャラクターカードの能力を高めるものや、プレイヤーに有利になるものなど、いろいろな効果があります。自分のターン（先攻1枚目）でしか使えません。

## かえ 返す（返し技）

対戦相手の出した技カードに勝てる技カードを出すことです。たとえば、パンチ（グー）を出してきたら、キック（パー）を出すことです。

## シャッフル

カードの束を、順番がバラバラになるように、まぜあわせることです。

## カット

カードの束を2つに分けて、上下を入れ替えることです。

**Q.** サポートカードの「修行」などで、「あなたの山札から好きな技カード1枚を加えた後、山札をシャッフルする。」と書いてあります。このときは自分の山札を見ていいのでしょうか？

**A.** はい。自分の山札の中を見て、好きな技カードを1枚山札に加えてください。その後山札をよくシャッフルして、場に戻してください。

**Q.** サポートカード「ひと休み」ですが、「次のあなたのターンは1回休み」というのはどうなるのですか？

**A.** たとえば、Aくんが自分のターン「ひと休み」をした後は…

Aくんのターン「ひと休み」を出す→Bくんのターン→Bくんのターン（Aくんのターンは1回休みなので）

…となります。

1回休みは、パスしたわけではないので、次にAくんのターンがきたら通常どおり技カードを出すことができます。

**Q.** 対戦中にひかえのキャラクターカードがなく なってしまい、新しいキャラクターカードが 出せなくなりました。どうすればいいでしょう か？

**A.** 5枚のキャラクターカードをごみ箱から取り出し、場に出す順番を決めて、ひかえキャラクター山に戻してください。そして対戦を続けてください。

●ひかえのキャラクターカードがなくなったら…



ひかえキャラクター山にもどします。



Q. 公式ルールとは何ですか？

A. 公式ルールとは、正式な大会で適用されるルールです。27ページにあるように、サイドデッキを使います。その他は大会のときの指示に従ってください。

アドバイス ~ゲームをスムーズに進めるために~

その1 先攻・後攻を忘れないようにしましょう。

対戦をしているうちに、どちらが先攻かわからなくなることがよくあります。慣れないうちは目印になるものを使って、忘れないようにしましょう。

その2 ごみ箱にカードを捨てても...

カードの中には、そのラウンドの間効果を持つカードや、ラウンドが終わると手札に戻るカードなどもあります。ごみ箱に置いても、その効果や手札に戻るカードのことを覚えておこう。

### キャラクターカード

カード名	カード名
ドンキー・コング	すねるドンキー・コング
ディディー・コング	ひらめきディディー・コング
クランキー・コング	迷いのクランキー・コング
キャンディー・コング	おすましキャンディー・コング
ブラスター・コング	文句有るかブラスター・コング
ファンキー・コング	怒りのファンキー・コング
ディクシー・コング	ぶりぶりディクシー・コング
キングクルール	激怒のキングクルール
クラッシャ	嘆きのクラッシャ
クランプ将軍	透視のクランプ将軍
クラブトラップ	悪知恵クラブトラップ
ポリーロジャー	喜ぶポリーロジャー
ベイビー・コング	だだこねベイビー・コング
ロボ・キャンディー	踊るロボ・キャンディー
キャプテン・スカービー	悪知恵キャプテン・スカービー
雪男のエディー	ありやりの雪男のエディー
インカ・ディンカドゥ	嘆きのインカ・ディンカドゥ
コンフー	楽しいコンフー

### 技カード(パンチ)

カード名	属性
ぐるぐるパンチ	パンチ
ジャンピングパンチ	パンチ
ストリートパンチ	パンチ
ダイナマイトパンチ	パンチ
ダッシュパンチ	パンチ
ピンタ	パンチ
からてチョップ	パンチ
ずつき	パンチ
れんぞくパンチ	パンチ

## カードリスト

### 技カード(パンチ)

カード名	属性
おうぶくビンタ	パンチ
アッパー	パンチ
ボディブロー	パンチ
カウンターパンチ	パンチ
カエルアッパー	パンチ
エルボー	パンチ
ひっかく	パンチ
ファイナルパンチ	パンチ
ショルダータックル	パンチ
じごくつき	パンチ
ラリアート	パンチ
ココナッツスロー	パンチ

### 技カード(キック)

カード名	属性
ジャンピングキック	キック
にだんげり	キック
スライディングキック	キック
ダッシュキック	キック
ヒップアタック	キック
フットスタンプ	キック
ミサイルキック	キック
メガトンキック	キック
ひざげり	キック
カンフーキック	キック
まわしげり	キック
ローキック	キック
ドラゴンキック	キック
サマーソルトキック	キック
ココナッツシュート	キック
トルネードキック	キック

## カードリスト

### 技カード(キック)

カード名	属性
あしばらい	キック
ジャンピングニー	キック
くうちゅうさんだんげり	キック
ローリングソバット	キック
ドロップキック	キック

### 技カード(なげわざ)

カード名	属性
ジャイアントスイング	なげわざ
パワーボム	なげわざ
ボディスラム	なげわざ
ぶんなげる	なげわざ
ヘッドロック	なげわざ
かみつき	なげわざ
せおいなげ	なげわざ
ほおりなげる	なげわざ
くすぐる	なげわざ
くうちゅうなげ	なげわざ
よんのじがため	なげわざ
うまのり	なげわざ
ちゃぶだいがえし	なげわざ
イズナおとし	なげわざ
バックドロップ	なげわざ
ショルダースルー	なげわざ
バイルドライバー	なげわざ
ともえなげ	なげわざ
あてみなげ	なげわざ
プレーンバスター	なげわざ
さんかくじめ	なげわざ

## カードリスト

### 技カード(ぼうぎょ)

カード名	属性
ガード	防御
おかえし	防御
がまんする	防御
かわす	防御
しゃがむ	防御
ジャンプ	防御
かくれる	防御
フットワーク	防御
はしる	防御

### サポートカード

カード名	カード名
バナナ	秘伝の書
ココナッツジュース	リトライ
夕暮れ	恐怖
ココナッツボール	金縛り
修行	岩場
にらみ合い	トレーニング
パーサク	殴れない
整列	DKバレル
偵察	TNTバレル
接近戦	コンティニューバレル
弱点	タル大砲
柔よく剛を制す	トラックバレル
スーパーバナナ	クレムコイン
めまい	ボーマスコイン
弱体化ガス	バナナコイン
洞窟	きぼこ
茨の木	ひと休み
両手にバナナ	パワーアップ

## 警告

カードを人や物に向けて、投げないでください。目や体に当たると、けがや事故の原因となり危険です。

## 注意

強く折り曲げたり、強い衝撃を与えるというような乱暴な取り扱いをしないでください。

## 使用上のお願ひ

- 湿気の多い所、水蒸気の当たる所では使用・保管しないでください。
- 火気・熱気には、絶対に近づけないでください。
- 使用場所は、フェルトや布地の上をお勧めします。
- 直射日光の当たる窓際や、高温になる車の中などに放置しないでください。